# GRAND PRIX

Die in der Dokumentation beschriebenen Einzelheiten des Spiels können auf einigen Computern variieren

Spiel-Copyright © Geoff Crammond

Handbuch-Copyright © MicroProse Software 1991

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA

Tel.:(0666) 50 43 26 Fax: (0666) 50 43 31



Verlassen

## HERAUSGEBER- UND MITARBEITERVERZEICHNIS

| | | |
|---|---|---|
| **Spielgestaltung und Programmierung:** | | Geoff Crammond |
| **Gestaltung der Rennstrecken:** | | Noman Surplus |
| **Zusätzliche Programmierung:** | | Pete Cooke |
| **Bitmap-Grafik und Animation:** | | Mark Scott |
| **Musik:** | | Dave Lowe |
| **Soundeffekte:** | | Ten Pin Alley |
| **Qualitätssicherungsprüfung:** | | Andrew Luckett<br>Steve Perry<br>Pete Moreland |
| **Einführungsgestaltung:** | | Jim Bambra |
| **Herstellung und Leitung:** | | Steve Perry |
| | Assistenz: | Martin Moth |
| **Veröffentlichung:** | | Paul Hibbard |
| | Assistenz: | Pete Moreland für MicroProse Ltd. |
| **Verfasser des Handbuchs:** | | Alkis Alkiviades |
| **Illustrationen:** | | Artistix Tel: 0705 252125 |
| **Handbuchgestaltung:** | | Joanna Smith |
| **Ausstattung:** | | Julie Burness |
| **Fotografie von:** | | John Townsend |

**Mit besonderem Dank an Footwork Grand Prix International und Honda UK.**

# INHALTSVERZEICHNIS


| | |
|---|---|
| Einführung | 7 |
| Materialauswahl | 8 |
| Überblick | 9 |
| Schnellstart-Fahranleitung | 12 |
| Joystick-Steuerung | 13 |
| Tastatur- Steuerung | 14 |
| Eine Monza-Runde für "Rookies" | 15 |
| Eigene Steuerung der Bremsen | 19 |
| Eigene Steuerung des Getriebes | 19 |
| Fahrt in die Boxen | 21 |
| Zeittraining/Qualifikationsrunde | 22 |
| Rennen ohne Meisterschaftswertung | 23 |
| Schnellstartanleitung zum Sieg der Weltmeisterschaft | 24 |
| Steuerung des Formel 1-Rennwagens | 26 |
| Methoden der Steuerung | 27 |
| Sound | 28 |
| Die grundlegenden Fahrsteuerungen | 28 |
| Cockpit-Steuerungen | 30 |
| Das Cockpit | 31 |
| Digital-Displays | 37 |
| Die Boxen | 40 |
| Zusammenfassung | 41 |
| Set-Up-Optionen für den Wagen | 42 |
| Analyse-Tabelle für die Einstellung des Wagens | 46 |

# INHALTSVERZEICHNIS


Seite

| | |
|---|---|
| Kamera-Ansichten und Action-Wiederholungen | 48 |
| Beliebige Strecken-Ansichten | 49 |
| Verfolgunsperspektive | 49 |
| Umgekehrte Verfolgungsperspektive | 49 |
| Blick aus anderen Wagen | 50 |
| Wiederholungsmodus | 50 |
| Wiederholungsmodus für andere Wagen | 51 |
| Demonstrations-Modus | 51 |
| Wetter, Karambolagen und Disziplin | 52 |
| Das Hauptmenü | 55 |
| Wahl des Fahrers und des Teams | 55 |
| Ein Spiel laden/sichern | 56 |
| Einstellungs-Optionen | 57 |
| Testfahrt auf einer beliebigen Strecke | 59 |
| Grand Prix-Rennen ohne Meisterschaftswertung | 60 |
| Die Grand Prix-Meisterschaftssaison | 62 |
| Verlauf der Weltmeisterschaft | 64 |
| "Multi Player"-Modus | 65 |
| Die Grand Prix-Rennstrecken | 67 |
| Phoenix-Kurs | 68 |
| Interlagos-Kurs | 70 |
| Imola-Kurs | 72 |
| Monaco-Kurs | 74 |
| Montreal-Kurs | 76 |

# INHALTSVERZEICHNIS


| | |
|---|---|
| Mexico City-Kurs | 78 |
| Magny-Cours-Kurs | 80 |
| Silverstone-Kurs | 82 |
| Hockenheim-Kurs | 84 |
| Hungaroring-Kurs | 86 |
| Spa-Francorchamps-Kurs | 88 |
| Monza-Kurs | 90 |
| Estoril-Kurs | 92 |
| Barcelona-Kurs | 94 |
| Suzuka-Kurs | 96 |
| Adelaide-Kurs | 98 |
| Die teams von 1991 | 100 |
| Formel Eins-Flaggen | 110 |
| Die Flaggen des "Marschalls" | 111 |
| Flaggen der Streckenposten | 112 |
| Der Formel Eins-Wagen | 114 |
| Das Einstellen | 115 |
| Die statische Einstellung | 116 |
| Die dynamische Einstellung | 117 |
| Bremsbalance | 118 |
| Gänge | 119 |
| Reifen | 120 |

# INHALTSVERZEICHNIS


| | |
|---|---|
| Fahrtips | 122 |
| Die Ideallinie | 123 |
| Typische Kehren und Kurven | 124 |
| Reaktion des Wagens in Kurven | 132 |
| Markierungspunkte | 135 |
| Bremsen | 136 |
| Herunterschalten | 137 |
| Überholen | 138 |
| Fahrfehler | 142 |
| | |
| Das Rennteam | 144 |
| Der Fahrer | 145 |
| Designer, Konstrukteure, Motorenhersteller und Sponsoren | 148 |
| | |
| Der Grand Prix-Zirkus | 154 |
| | |
| Glossar | 163 |

# EINFÜHRUNG

Sie haben die Formel-1 Grand Prix-Saison im Fernsehen gesehen. Sie haben den Meisterschaftskampf und den Wettstreit zwischen den zwei Dutzend Spitzenfahrern verfolgt. Sie haben die Sportreportagen gelesen, die Sonderbeiträge in den Illustrierten und die glanzvollen Lebensberichte in der Boulevardpresse bestaunt. Jedoch haben Sie niemals selbst erfahren, was es für ein Gefühl ist, sich im schnittigen Cockpit anzuschnallen, den leuchtend bunten Helm aufzusetzen und auf der Startlinie auf das grüne Licht zu warten, um in die volle 16-Runden Grand Prix-Rennsaison loszuschieben. Nun haben Sie die Gelegenheit, das Lenkrad zu nehmen - für eine letzte Herausforderung an Ihre Fahrkünste !

MicroProse Formula One Grand Prix läbt alles Wirklichkeit werden. Der berühmte Geoff Crammond von "Revs and Stunt Car Racer" hat die Simulation gestaltet, die Sie vollständing in die Fahrerposition versetzt-Jedoch dreht es sich bei der Simulation nicht nur um das Rennen, es ist auch ein Versuch zu zeigen, was für schwierige Entscheidungen bei der Einstellung eines Wagens von den Teams getroffen werden müssen, um auf einem bestimmten Rennkurs loszuschieben. Kann Ihr Wagen mehr Flügel vertragen? Sollte das Übersetzungsverhältnis noch einmal eingestellt werden?

Wie wär's mit dem "Rookie Driver", der tatsächlich noch niemals ein Auto gefahren hat? Wir haben als erste Lektion ein Schnellstartprogramm für den Anfänger aufgenommen. Es leitet den "Rookie" durch verschiedene Runden des berühmten Monza-Circuits.

Im Gegensatz zu den meisten Autorennen ist MicroProse Formula One Grand Prix voll mit genauen Kulissen der originalen 16 Kurse. Falls Sie Zeit haben, können Sie die Yachten im Hafen vom Monaco bewundern oder die Kuppel in Mexiko City.

MicroProse Formula One Grand Prix bietet Ihnen die gesamte Erfahrung eines Rennfahrers, angefangen bei einem stürmischen Start bis hin zu einem hitzigen Ende.

# MATERIALAUSWAHL

**DIESES HANDBUCH**

verfügt über ein Schnellstartprogramm für den Anfänger, einschlieblich Rennstrecken-Darstellungen, ausführliche Bedienungsanleitungen sowie Hintergrundinformationen über modernes Grand Prix-Rennen. Es kann auf allen Computersystemen angewandt werden.

**DAS TECHNISCHE ERGÄNZUNGSBUCH**

gibt genaue Anleitungen für das Laden und/oder das Installieren der Simulation auf Ihren Computer. Es verfügt auberdem über ein vollständiges Nachschlagewerk aller graphischen Darstellungen und Tasten, die in diesem Spiel benutzt werden.

**DIE SCHNELLSTARTKARTE**

bietet auf einen Blick Informationen für alle in diesem Spiel benutzten Tasten. Sie ist so gestaltet, dab sie senkrecht neben dem Computerbildschirm aufgestellt werden kann.

# ÜBERBLICK

MicroProse Formula One Grand Prix ist eine vollständige Simulation der gesamten Meisterschaftssaison. Am Ende der 16 Runden können zwei Anerkennungen gewonnen werden: Die Fahrer- und die Konstruktions-Meisterschaft.

Es ist stets hart, auch nur ein einzelnes Grand Prix-Rennen zu gewinnen, und wir glauben, dab es für Sie auf dem höchsten Level sehr schwierig sein wird. Jedoch haben wir für den weniger erfahrenen Fahrer fünf Schwierigkeitsgrade mit 6 wichtigen Fahrhilfen eingebaut, die, bei vollständiger Durchführung, Ihnen die freie Wahl geben, den Wagen auf einer vorher festgelegten Ideallinie zu fahren. Sie haben sogar die Wahl, die Fahrleistung aller anderen Fahrer neu zu verteilen.

Sie können die Meisterschaft mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gewinnen, jedoch können Sie nur auf dem höchsten Level die beste Auszeichnung erhalten.

**Die wichtigsten Elemente der Simulation sind:**

*Quickstart Driving Tutorial (Schnellstart-Fahranleitung):*

Eine Fahrt durch den Monza-Kurs für "Rookies". Der beste Weg, sich mit dem F1-Wagen auseinanderzusetzen und die Rennstrecke kennenzulernen.

*Cockpit and Car Controls (Cockpit und Wagen-Steuerung):*

Lernen und verstehen Sie alle Kontrolleinrichtungen im Cockpit, bis Sie alles auswendig können. Gewöhnen Sie sich daran, in beide Spiegel zu schauen, damit Sie sich stets bewubt sind, was sich hinter Ihnen abspielt.

*Car Set-up (Wagen-Einstellung):*

Sie müssen herausfinden, wie der Wagen bei den verschiedenen Einstellungen von Spoiler, Reifen, Bremsen und Gängen auf jedem Rennkurs reagiert. Haben Sie keine Angst vor Experimenten! Während Sie Ihre Fahrweise verbessern und verschärfen, werden Sie den Wert von Dingen wie dem richtigen Spoiler-Anprebdruck schätzen lernen.

## ÜBERBLICK

*Driving into the Pits (Fahrt in die Boxen):*

Es ist wichtig zu wissen, wo sich Ihren Boxen auf jedem Rennkurs befinden und Sie müssen in der Lage sein, sicher und schnell rein- und rauszufahren.

*Practice any Circuit (Testfahrt auf einer beliebigen Strecke):*

Benutzen Sie diese Sitzungen, um Einstellungen un Fahrstile zu trainieren, sowie zum Kennenlernen sämtlicher Rennkurse. Sie sind allein auf der Strecke und nicht unter Zeitdruck. Gewinnen Sie auf jedem Rennkurs lediglich einen Eindruck davon, wie eine gute Rundenzeit aussieht.

*Free Practice (Freies Training):*

Machen Sie sich damit vertraut, wie andere Wagen ihre Leistungen vollbringen und welche Überholmöglichkeiten sie anwenden. Dieses Training wird dazu benutzt, Ihren Wagen vor dem Qualifying richtig einzustellen, und Sie bekommen einen Eindruck, wie es auf einen Rennkurs mit den anderen umherrasenden Wagen zugeht.

*Problems with your car (Schwierigkeiten mit dem Wagen):*

Eine Gelegenheit zur Überprüfung, wie der Wagen auf dem Rennkurs reagiert, und welche möglichen Abhilfen es bei Problemen gibt.

*Qualifying/Timed Practice (Quakifikation/Zeittraining):*

Versuchen Sie, einen guten Startplatz zu ergattern. Hier wird mehr Druck auf Sie ausgeübt. Machen Sie sich die begrenzte Lebensdauer der Qualifikationsgummis bewubt.

*Pre-race Practice (Training vor dem Rennen):*

Ihre letzte Chance, die gewählten Einstellungen vor dem Rennen zu testen und zu regulieren.

# ÜBERBLICK

*A Non Championship Race (Rennen ohne Meisterschaftswertung):*

Konkurrieren Sie in einem vollen Grand Prix-Rennen, in dem alle Fahrer darauf aus sind zu gewinnen. Lernen Sie, wie man bei Aufleuchten der grünen Lichter einen guten Rennstart vollzieht. Achten Sie darauf, wie sich das Rennen entwickelt. Vermeiden Sie Karambolagen, weil dabei die Handhabung und Leistung des Wagens beeinträchtigt werden.

*Pit Stops during a Race (Boxenstopp während des Rennens):*

Üben Sie, wie man schnell und wirkungsvoll für einen Reifenwechsel auf Zeit in die Boxen fährt und dann sofort wieder raus auf den Rennkurs.

*The Complete F1 Season (Die komplette F1-Saison):*

Wenn Sie all das obenstehende meistern können, sind Sie in der Lage, eine volle Rennsaison auf einem von Ihnen gewünschten Level zu fahren. Können Sie 16 schwierige Rennen überstehen ?

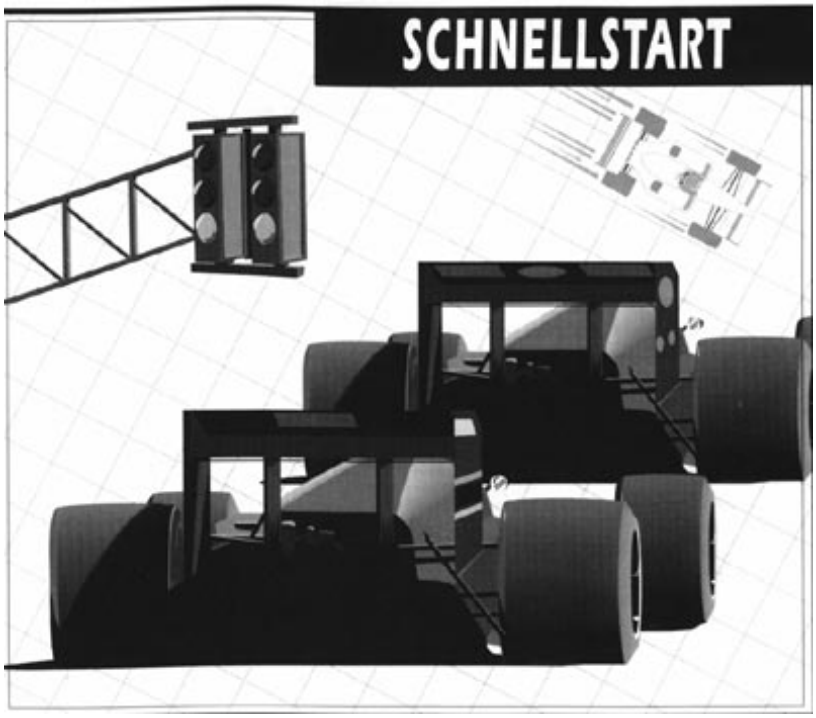
*End of Season Championships (Ende der Meisterschaftssaison):*

Die endgültigen Tabellen in der Fahrer- und der Konstruktionsweltmeisterschaft.

*The Manual (Das Handbuch):*

Enthält mehr Hintergrundinformationen über das Grand Prix-Rennen, die Teams, Rennstrecken, Fahrhilfen sowie die allgemeine Grand Prix-Atmosphäre.

# SCHNELLSTART



# SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

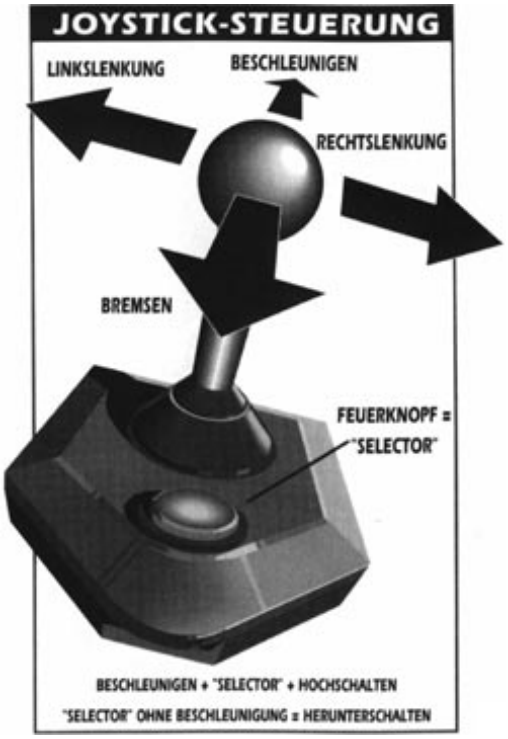
## JOYSTICK-/TASTATUR-STEUERUNG

Dieses Handbuch bezieht sich aus das Gaspedal, Bremsen, Gangschaltung und die Lenkung. Sie werden diese Funktionen mit Hilfe der Tastatur und des Joysticks steuern können. Die Taste K schaltet den Tastatur-/ Joystick-Modus ein und aus. Zu Beginn ist die Simulation auf den Joystickmodus eingestellt - eine empfehlenswerte Methode.

Falls ein Joystick an Ihren Computer angeschlossen ist, schauen Sie sich das nebenstehende Schaubild 1 an.

**Joystick = "Controller"**

**Feuerknopf = "Selector"**



## SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

Falls Sie mir der Tastatur arbeiten, schauen Sie sich das nebenstehende Schaubild 2 an.

**A/Z = "Controller" - Beschleunigung/Bremse**

**</> = "Controller" - Linkslenkung/Rechtslenkung**

**Leertaste = "Seclector"**

Die Simulation kann nicht mit der Maus gesteuert werden, auber bei der Menü-Wahl. Zur markierung der Menü-Optionen können auch die Pfeiltasten benutzt werden.

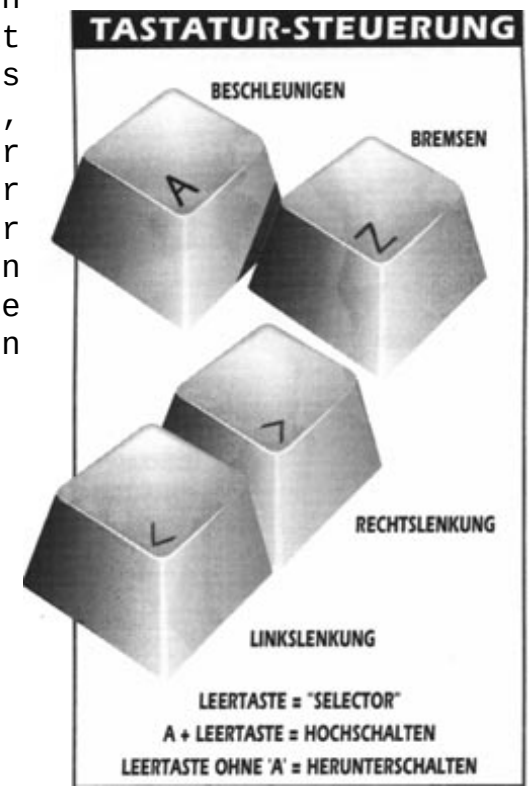



**Schaubild 2**

# SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

## EINE MONZA-RUNDE FÜR "ROOKIES"

*Loading (Laden):*

Installieren und/oder laden Sie die Simulation, wie im technischen Ergänzungsbuch erklärt, und verfolgen Sie alle Prompts auf dem Bildschirm, bis das **Hauptmenü** erscheint.

Wählen Sie **"Race Set-Up Options"** (Optionen zur Einstellung des Rennens). Suchen Sie **"Race Distance"** (Länge des Rennens) und verringern Sie die Zahl auf 10 %. Suchen Sie **"Level of Difficulty"** (Schwierigkeitsgrad) und wählen Sie "Rookie". Kehren Sie zurück zum **Hauptmenü**.

Markieren Sie das **"Driver Select Menu"** (Fahrerwahl-Menü).

Wählen Sie einen Fahrer, und wenn Sie wollen, können Sie den Namen mit der Rücktaste löschen und Ihren eigenen Namen eingeben. Betätigen Sie noch einmal den "Selector". Dann wählen Sie **"Driver Selection Complete"** (Fahrerwahl abgeschlossen).

Markieren Sie mit Ihrem "Controller" **"Practise any Circuit"** und betätigen Sie den "Selector".

Markieren Sie das **"Circuit Select Menu"** (Streckenwahl-Menü).

Wählen Sie **"Monza"**. Sie werdern einen Übersicht des Kurses erkennen. Wählen Sie "Info". Hier bekommen Sie die Rundenrekorde und die Länge. Wählen Sie **"OK"**.

Sie befinden sich nun in den Boxen des Monza-Circuits, Italien.

Schauen Sie sich die Cockpitsteuerungen an. Beschleunigen Sie mit dem "Controller" und hören Sie auf das Motorengeräusch.

## SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

Betätigen Sie die Funktionstasten **F1, F2, F3, F4, F5** und überprüfen Sie, dab durch das Betätigen jeder Funktionstaste nunmehr 5 von 6 auf dem Armaturenbrett erscheinenden Symbolen aufleuchten. Jede Taste schaltet eine Fahrhilfe zur Wagensteuerung ein. Drücken Sie jedoch nicht die Funktionstaste F6.

Sie brauchen sich um die Gangschaltung oder Bremsen nicht zu kümmern. Vielleicht haben Sie einen Unfall, wenn Sie von der Ideallinie abweichen, jedoch erleiden Sie bei keiner Kollision irgendeinen Schaden. Falls Sie sich überschlagen, wird der Wagen sich selbst wieder ausrichten, sobald er zur Ruhe gekommen ist. Er steht dann in der korrekten Richtung, um am Rennen wieder teilzunehmen.

Schlagen Sie im Handbuch die Seite 90 auf. Sie sehen ein Schaubild des Monza-Rennkurses. Suchen Sie die Startlinie und verfolgen Sie dann mit dem Finger den Rennkurs bis hin zur Zielgeraden. Markieren Sie diese Seite im Handbuch.

Der Monza-Rennkurs eignet sich hervorragend zur Übung. Er ist schnell und verfügt über einige gute Kurven, die Sie in einen guten Fahrrhythmus versetzen. Er verfügt auberdem über viele Öffnungen, durch die Sie den Rennkurs verlassen können, ohne dabei in eine Betonmauer zu rasen.

Sie befinden sich noch immer in den Boxen, in aufgebockter Stellung. Betätigen Sie den "Selector" und beschleunigen Sie, wenn Sie heruntergelassen wurden, mit dem "Controller". Sie werden sich nun vorwärts bewegen. Falls dies nicht der Fall ist, überprüfen Sie, ob Sie die Funktionstaste F2 gedrückt haben, und dab das Symbol auf dem Display aufleuchtet.

Wenn Sie die Boxen verlassen, kommen Sie auf den Rennkurs, indem Sie auf einer Seite der gelb gepunkteten Linie fahren. Wenn Sie sich erst wieder im Rennkurs befinden, wird die gelbe Linie verschwinden, und Sie werden eine lange, weibe gepunktete Linie erkennen, genau wie die Linie, die eine Strabe mit Gegenverkehr teilt. Wenn Sie nun um den Rennkurs fahren, versuchen Sie, das Lenkrad innerhalb der gepunkteten Linie zu führen. Es handelt sich hierbei um die beste Fahrlinie und den idealen Weg, so schnell wie möglich in die Kurven zu gehen.

In Monza führt die erste Kurve nach links und dann schnell wieder nach rechts, gefolgt von einer weiteren Links- und Rechtskurve. Dies ist eine doppelte Schikane und heibt Variante Goodyear.

## SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

Wenn Sie dem Joystick steuern, betätigen die Leertaste zum Anhalten der Simulation. Andernfalls drücken Sie **P**.

Suchen Sie die Variante Goodyear auf Ihrer Handbuchkarte und untersuchen Sie auberdem folgende Kurve: die Curva Grande.

Drücken Sie nun noch einmal die Pausentaste, um das Spiel wieder zu starten.

Sie sollten ein weibes Zeichen mit einem schwarzen, nach links gebogenen Pfeil erblicken. Dann Countdown-Zähler-Anzeigen: **200** and **100**.

Diese Zeichen zeigen Ihnen, wieviel Meter Sie noch zu fahren haben, bis Sie sich der Linkskurve nähern.

Lenken sie vorsichtig um die Schikane herum. Versuchen Sie der gepunketen Linie zu folgen, auch wenn es manchmal so erscheint, als ob man sich vom Rennkurs entfernt.

Fahren Sie weiter auf der kurzen Geraden und lenken Sie um die lange, scharfe Rechtskurve Curva Grande. Sie werden merken, dab Sie diese Kurve ziemlich schnell durchfahren können.

Gleich nach der blauen Brücke werden Sie ein anderes Zeichen entdecken, das Sie vor einer Rechtskurve warnt. Drücken Sie die Pausentaste, um das Spiel anzuhalten und schauen Sie noch einmal auf die Karte im Handbuch.

Es handelt sich um die Curva della Roggia: eine weitere Schikane.

Schauen Sie sich auf der Karte die nächsten drei Kurven an. Versuchen Sie sich vorzustellen, wie Sie vom Cockpit aus assehen werden.

Drücken Sie zum Weitergehen die Pausentaste.

Lenken Sie in die Schikane ein und dann vorsichtig in die zwei Rechtskurven. Danach werden Sie ein lange, gerade Steigung erkennen.

Beschleunigen Sie auf der Geraden.

## SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

Nehmen Sie sich Zeit, um einen kurzen Blick auf die rote Ganganzeige rechts neben dem Lenkrad zu werfen, wenn der Wagen automatisch einen anderen Gang einlegt. Hören Sie auf das Motorgeräusch und beobachten Sie, wie sich der rote Drehzahlmesser auf der Skala auf und ab bewegt.

Am Ende der Geraden befindet sich eine ungewöhnliche Schikane mit dem Namen Variante Ascari.

Halten Sie die Simulation wieder an und schauen Sie noch einmal auf die Karte. Versuchen Sie sich Gestalt aller Kurven einzuprägen, fahren Sie dann fort und versuchen Sie, die Kurven zu durchfahren.

Sie werden jetzt allmählich feststellen, dab es umso leichter ist, die Kurven mit der richtigen Geschwindigkeit zu durchzufahren, je mehr Sie über die kommenden Kurven wissen.

Beschleunigen Sie entlang der Geraden und beobachten Sie, ob die automatische Gangschaltung den 6. Gang einlegt, bevor der Wagen durch die automatischen Bremsen für die Curva Parabolica verlangsamt wird. Machen Sie sich keine Sorgen, falls dies nicht geschieht. Versuchen Sie beim Durchfahren dieser Kurve zu beschleunigen.

Wenn Sie aus der Kurve kommen, werden Sie zwei Haupttribünen, die Boxen, und eine gelb gepunkette Linie, die den Eingang der Boxengasse markiert, erkennen. Versuchen Sie, weiterhin der weib gepunkteten Linie zu folgen.

Sie befinden Sich jetzt auf der Zielgeraden.

Sie werden nun die Stratlinie erkennen und die 26 Startplätze, wo die Wagen sich zum Start formieren. Eine dicke, durchgezogene weibe Linie quer über die Stecke markiert das Ende einer Runde.

Passieren Sie diese Linie (die Start-/Ziellinie). Dies ist das Ende des ersten Umlaufs, jedoch werden Sie keine Rundenzeit erhalten, bevor Sie nicht eine Runde, die auf der Start-/Ziellinie begonnen wurde, beendet haben.

Fahren Sie fort in eine weitere Runde. Versuchen Sie, sich an die Kurven, und Geraden zu erinnern. Schauen Sie gelegentlich auf die Karte. Wenn Sie diesen Umlauf beenden, erhalten Sie eine Rundenzeit. Versuchen Sie noch eine Runde ! Versuchen Sie es diesmal schneller !

# SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

## EIGENE STEURUNG DER BREMSEN

Wenn Sie sich beim Durchrasen der Strecke sicher genug fühlen, betätigen Sie die **Funktionstate F1**. Kontrollieren Sie, dab das erste Symbollicht erloschen ist. Jetzt übernehmen Sie die Steuerung der Bremsen.

Machen Sie sich noch einmal bewubt, wie die Bremsen mit dem "Controller" bedient werden. Überprüfen Sie die Schaubilder zu Beginn dieses Abschnitts. Diesmal müssen Sie es schaffen, dieselben Kurven zu durchfahren und dabei gleichzeitig zu bremsen.

Versuchen Sie noch eine Runde von Monza. Es wird diesmal anders sein. Versuchen Sie jedoch, im richtigen Moment die Bresmen zu bedienen.

## EIGENE STEURUNG DES GETRIEBES

Halten Sie auf einer Geraden des Kurses an.

Nachdem Sie nun wissen, die Bremsen funktionieren, betätigen Sie die **Funktionstate F2** einmal und drücken danach die **Funktionstate F6**. Auf diese Weise wird die automatische Gangschaltung abgestellt und die ideale Ganganzeige eingestellt. Das "Gate"-Symbol erlischt nun und ein blauer Anzeiger erscheint gleich unter der roten Ganganzeige. Nun können Sie die gesamte Gangschaltung steuern. Wenn jedoch eine Zahl im blauen Kreis erscheint, bedeutet das, dab dies *der vorgeschlagene Gang zum Durchfahren der kommenden Kurve ist.*

Überprüfen Sie, wie die Gangschaltung mit Ihren "Controller" bedient wird (sehen Sie sich die Schnellstart-Schaubilder an). Üben Sie die Handhabung der Gangschaltung und beobachten Sie die rote Ganganzeige. Verscuchen Sie N (Leerlauf) in das Anzeigenfeld zu

bekommen. Wenn Sie sich im Leerlauf befinden, beschleunigen Sie. Der Motor sollte in einem hohen Ton aufheulen. Der rote Anzeiger sollte sich nun über die gebogene U/Min-Skala bewegen. Machen Sie sich keine sorgen, dab der Motor ruiniert wird.

Treten Sie auf das Gaspedal, bis der rote Zeiger sich ungefähr and der Markierung 11 befindet, dann drücken Sie den "Selector" zur Gangschaltung, halten Sie ihn jedoch gedrückt.

Sie sollten nun in den 1. Gang geschaltet haben. Er wird im Anzeigenfeld der Gangschaltung durch die 1 angezeigt. (Falls dies nicht der Fall ist, wurde der "Controller" nicht nach vorne gedrückt, während Sie den "Selector" betätigt haben. Versuchen Sie es also noch einmal!) Sie werden sich nicht voran bewegen, da die Kupplung getreten ist (der "Selector" ist gedrück und wird gehalten).

Lassen Sie nun, mit nach vorn gedrücktem "Controller", den "Selector" los! Sie bewegen sich vorwärts. Hören Sie auf die Veränderung des Motorgeräusches. Die mph-Anzeige zeigt nun an, mit welcher Geschwindigkeit Sie gerade fahren.

Beschleunigen Sie noch einmal und beobachten Sie, wie der rote Zeiger sich auf die 12 zu bewegt. Dann schalten Sie noch einmal genau wie vorher. Im Anzeigenfeld erscheint nun eine 2.

Versuchen Sie nun, bis mindestens in den 4. Gang hochzuschalten.

Danach versuchen Sie herunterzuschalten, um in eine Kurve einzutreten, und beobachten Sie dabei die vorgeschlagene Ganganzeige (Die Zahl im blauen Kreis). Bedenken Sie, dab Sie beim Herunterschalten nicht zu bremsen brauchen.

Sogar als erfahrener Pilot ist es schwierig, die Gangschaltung zu beherrschen. Üben Sie jedoch das Wechseln der Gänge. Sie haben sechs Vorwärtsgänge einen Leerlauf, einen Power Turn (Leistungswechsel) - in diesen Gan können Sie nur herunterschalten) und den Rückwärtsgang.

Wenn Sie in den Rückwärtsgang geschaltet habe, erscheint ein R im Anzeigenfeld. Beschleunigen Sie mit dem "Controller", genauso als ob man in einem richtigen Wagen rückwärts fahren will.

# SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

## FAHRT IN DIE BOXEN

Wenn Sie glauben, mit dem Monza Rennkurs und den grundlegenden Wagensteuerungen vertraut zu sein, üben Sie, in die Boxen zu fahren. In den Boxen werden sämtliche Reparaturen ausgeführt sowie neue Reifen montiert.

Sie werden die gelb gepunktete Linie gleich vor der Haupttribüne auf der Geraden bemerkt haben. Diese Linie führt in die Boxengasse.

Fahren Sie einen kompletten Rennkurs und drücken Sie jederzeit "Return", um Ihrer Boxen-Crew mitzuteilen, dab Sie vorhaben anzuhalten. Das Boxensignal auf Ihrem Amaturenbrett leuchten daraufhin gelb auf. Wenn die gelb gepunktete Linie erscheint, können Sie langsam in die Boxengasse fahren. Sie werden verschiedene Crews sehen, die in den Boxen warten. Während Sie weiterfahren, steuern Sie Ihr Wagen auf die Boxengarage zu. Das Programm wird Sie in die richtige Box leiten. Sie müssen jedoch direkt vor einem Crew-Mitglied, das vor Ihrem Wagen steht, bremsen. Sie werden aufgebockt, und eine Tafel direkt vor Ihrem Wagen weist darauf hin, die Bremsen anzuziehen.

Eine Auswahl verschiedener Reifen erscheint auf dem Digital-Display. Kümmern Sie sich jedoch darum jetzt noch nicht. Betätigen Sie den "Selector" und Sie werden heruntergelassen. Nun können Sie die Boxen verlassen. Schlängeln Sie sich durch die Boxengasse und fahren Sie wieden vorsichtig auf den Rennkurs.

# SCHNELLSTART-FAHRANLEITUNG

## ZEITTRAINING/QUALIFIKATIONSRUNDE

Betätingen Sie die **ESC-Taste**, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Wählen Sie **"Non-Championship Race"** (Kein Meisterschaftsrennen), danach **"Qualifying/Timed Practice"** (Qualifikation/Zeittraining). Sie werden zurück in die Boxen plaziert, aufgebockt und diesmal erscheint ein Monitor vor Ihrem Auto. Mitbewerber-Wagen in dieser Qualifikationsrunde, einschlieblich Sie selbst (blinkend), erscheinen auf dem Bildschirm. Sie werden auch das Display der Reifenauswahl A B C D Q W erkennen.

Q sollte gewählt werden, versuchen Sie jedoch den "Controller" nach links/rechts zu bewegen, um den Effekt zu erkennen. Danach schalten Sie wieder zurück nach Q. Sie werden auf Qualifikationsgummis fahren. Diese erlauben ungefähr drei schnelle Umläufe.

Sie befinden sich immer noch auf dem **"Rookie"**-Level. Wenn Sie wollen, können Sie also mit automatischer Gangschaltung, automatischen Bremsen und jeglichen anderen Fahrhilfen fahren.

Betätigen Sie den "Selector". Der Monitor verschwindet und Ihr Wagen wird heruntergelassen. Verlassen Sie die Boxen, begeben Sie sich auf den Rennkurs und fahren Sie eine Runde. Wenn Sie über die Ziellinie fahren, erscheint Ihre Rundenzeit auf dem Bildschirm. Sie sollten nun zu Ihren Boxen zurückkehren, doch sollten Sie aus irgendeinem Grund aufgehalten worden sein, halten Ihre Reifen vielleicht noch eine weitere Runde aus. Fordern Sie Ihr Glück jedoch nicht zu sehr heraus, es sei denn, Sie wollen feststellen, wie es ist, auf blanken Rädern zu fahren.

Fahren Sie zu Ihrer Boxengarage und warten Sie, bis Sie aufgebockt werden. Der Monitor mübte wieder vor Ihnen erscheinen und die verschiedenen Rennergebnisse der anderen Fahrer beim Zeittraining anzeigen. Der Durchgang dauert bis zu zwei Stunden. Um die Zeit zu verbessern, beschleunigen Sie mit dem "Controller". Die Rennergebnisse der Mitbewerber-Wagen werden sehr schnell erscheinen. Falls Sie herausfahren wollen, um ein besonders

schnelles Rennergebnis zu übertreffen, beschleunigen Sie mit dem "Controller" nochmals, um die Zeitraffung auszuschalten. Kehren Sie dann in der gewohnten Weise auf den Rennkurs zurück. Falls Sie den Durchgang verlassen wollen, betätigen Sie die ESC-Taste, jedoch müssen alle nicht gewählten Fahrer vor dem Verlassen mindestens eine Runde im Zeitraffer fahren.

Wenn die Qualifikationsrunde vorbei ist, erscheinen die Ergebnisse. Wählen Sie 'Continue' und Ihnen wird eine **"Pre-Race Practice Session"** (Trainingsfahrt vor dem Rennen) angeboten. Wählen Sie diese Option nicht, sondern begeben Sie sich direkt zum Rennen.

**A NON-CHAMPIONSHIP RACE (RENNEN OHNE MEISTERSCHAFTSWERTUNG)**

Sie werden Sich bei Monza auf der Startlinie mit 25 weiteren Wagen befinden. Wenn Sie eine angemessene Rundenzeit erreicht haben, werden Sie je narch der Leistung der anderen Fahrer plaziert. Sollten Sie keine Rundenzeit erhalten, ein schlechtes Ergebnis erreicht haben oder gerade erst hinzu gekommen sein, werden Sie im hinteren Teil der Startlinie beginnen.

Wo auch immer Sie sich befinden, werden Sie die Starttafeln erkennen: drei rote Lichter und drei grüne Lichter, jeweils in einer Reihe angeordnet. Kein Licht sollte aufleuchten.

Warten Sie, bis die roten Lichter aufleuchten. Sie signalisieren, dab der Start innerhalb von 4-7 Sekunden stattfindet. Lassen Sie die Kupplung kommen, wobei der erste Gang eingelegt wird (siehe oben).

Beim Aufleuchten der grünen Lichter beschleunigen Sie.

Versuchen Sie sich bei der ersten Kurve aus schwierigen Manövern herauszuhalten, bis die Wagen ihre Stellungen eingenommen haben.

Fahren Sie auf dem Rennkurs die auf dem Display angezeigten Runden, und behalten Sie die Boxen-Anzeinge im Auge (unten rechts im Cockpit), denn ein aufleuchtendes Gelb bedeutet für Sie eine Warnung, in die Boxen zum Reifenwechsel oder zu Reparatur von Schäden zu fahren. Begeben Sie

sich so schnell wie möglich in die Boxen, denn Sie verlieren an Leistung, wenn Sie nicht sofort Ihre Reifen wechseln. Dabei wird die Zeit gemessen. Wenn Sie jedoch nicht in die Boxen zurückkehren möchten, teilen Sie dies Ihrer Crew mit, indem Sie 'Return' drücken, worauf das Boxensignal erlischt.

Beenden Sie die erforderlichen Umläufe. Wenn das Rennen vorbei ist, verlieren Sie an Leistung, und danach werden Ihnen die Ergebnisse auf dem Bildschirm angezeigt. Möchten Sie sich frühzeitig aus dem Rennen zurückziehen, drücken Sie 'ESC'. Das Rennen wird für die anderen Rennfahrer daraufhin im Zeitraffer beendet.

## SCHNELLSTARTANLEITUNG ZUM SIEG DER WELTMEISTERSCHAFT

*Die anderen Rennkurse*

Falls Sie glauben, Monza gut genug zu kennen, nachdem Sie die Schnellstartanleitung durchgearbeitet haben, müssen Sie nunmehr, um die Weltmeisterschaft zu gewinnen, alle weiteren Rennkurse mit gleicher Intensität durcharbeiten. Sie können die Weltmeisterschaft auf dem niedrigsten Level gewinnen, wobei alle Fahrhilfen von F1 bis F6 angeschaltet sind und auch die Konkurrenten sich auf dem niedrigsten Leistungs-Level befindet, jedoch *müssen Sie alle Rennestrecken im Schlaf kennen.*

*Benutzung der Fahrhilfen*

Sie werden die Saison höchstwahrscheinlich mit sämtlichen Fahrhilfen beginnen; während Sie jedoch Fortschritte machen, wollen Sie vielleicht lieber selbst Bremsen und Gänge steuern. Falls Sie die Weltmeisterschaft gewinnen, tun Sie dies lediglich auf dem niedrigsten Level. Sie können keine Fahrhilfen benutzen, wenn Sie auf dem Toplevel (As) konkurrieren.

Es ist wahrscheinlich der schwierigste Teil der Simulation, die Ideallinie zu beherrschen. Um die Meisterschaft auf dem Toplevel zu gewinnen, müssen Sie sich daran gewöhnen, ohne die

sichtbare Linie zu fahren. Betätigen Sie die Funktionstaste F5 zur Ausschaltung der Ideallinie, und versuchen Sie nunmehr ohne sie um den Rennkurs zu fahren. Sie werden feststellen, dab die bunte Wellblechkante, die in jeder Kurveneinfahrt erscheint, eine wichtige Richtlinie darstellt. Versuchen Sie sich an die Brems- und Einlenkpunkte jeder Kurve zu erinnern, und schlagen Sie im Handbuch unter 'Fahrhilfen' auf den Seiten 122-143 nach.

*Benutzung des Handbuchs*

Die hinteren Seiten eines jeden Computer-Handbuchs werden manchmal als unwichtig angesehen. Um ein Spiel zu gewinnen, ist es jedoch empfehlenswert, alles im Handbuch zu lesen. Es schafft sämtliche Voraussetzungen und den allgemeinen Zugang zu den Rennen und den anderen Fahrern auf dem Rennkurs. Hinzu kommen zahlreiche Hinweise und Tips, die Ihnen zum Sieg verhelfen. Machen Sie sich klar, dab MicroProse Formula One Grand Prix eine Simulation ist und nicht nur ein Autorennen.

# STEUERUNG DES FORMEL 1-WAGENS

# STEUERUNG DES FORMEL 1-WAGENS

## METHODEN DER STEUERUNG

Dieses Handbuch bezieht sich auf das Gaspedal, Bremsen, Gangschaltung und die Lenkung. Sie werden diese Funktionen mit Hilfe der Tastatur und des Joysticks steuern können.

### Tastatur/Joystick (Taste K)

Die Taste K schaltet den Tastatur/Joystick Modus ein/aus.

Falls ein Joystick an Ihren Computer angeschlossen ist, schauen Sie sich das Schaubild 1 an.

**Joystick = "Controller"**
**Feuerknopf = "Selector"**

Falls Sie mit der Tastatur arbeiten, schauen Sie sich lediglich das Schaubild 2 an.

**A/Z = "Controller" - Beschleunigung/Bremse**
**</> = "Controller" - Linkslenkung/Rechtslenkung**
**Leertaste = "Selector"**

HINWEIS: Im Joystick-Steuerungsmodus sind alle Tasten funktionsuntüchtig, auber wenn Menüs gezeigt werden.

Informationen bezüglich des "Controllers" lesen Sie bitte im technischen Ergänzungsbuch nach.

*MicroProse Formula One Grand Prix* kann nicht mit der Maus gesteuert werden, auber wenn Menüs gezeigt werden.

# STEUERUNG DES FORMEL 1-WAGENS

## SOUND

Das Geräusch des Formel 1-Motors ist von gröbter Wichtigkeit für die Simulation, denn bei einem richtigen Rennen ist er ein guter Hinweis darauf, wann ein anderer Gang eingelegt werden mub.

## Sound (+/-)

Stellen Sie den Ton mit den Tasten +/- laut und leise.

## DIE GRUNDLEGENDEN FAHRSTEUERUNGEN

Sehen Sie sich die Schaubilder an, die die Methoden der Steuerung zeigen.

## Gear Change: Up (Hochschalten)

Die Schaltfolge ist: Rückwärtsgang - Leerlauf - 1.Gang - 2.Gang - 3.Gang - 4.Gang - 5.Gang - 6.Gang.

Starten Sie im Leerlauf. Beschleunigen Sie mit dem "Controller" und betätigen Sie den "Selector" einmal; in der roten Ganganzeige erscheint 1 und der Wagen beginnt sich zu bewegen. Beschleunigen Sie noch einmal, bis sich der rote Leistungsanzeiger zwischen 11 und 12 befindet, dann betätigen Sie den "Selector" während Sie aber weiterhin beschleunigen. Sie haben nun einen anderen Gang eingelegt, die Anzeige zeigt die Zahl 2 und das Motorengeräusch ändert sich. Der rote Leistungsanzeiger ist fast verschwunden. Beschleunigen Sie noch einmal und erhöhen Sie die Leistung, und danach betätigen Sie noch einmal den "Selector". Sie haben nunmehr in den 3. Gang hochgeschaltet.

**STEUERUNG DES FORMEL 1-WAGENS**

*Gear Change: Down (Herunterschalten)*

Die Schaltfolge ist: 6.Gang - 5.Gang - 4.Gang - 3.Gang - 2.Gang - 1.Gang - Leerlauf "Power Turn" - Rückwärtsgang.

Bremsen Sie ein wenig mit dem "Controller" (ohne zu beschleunigen) und betätigen Sie *gleichzeitig* den "Selector". Die Zahl in der Ganganzeige ändert sich.

*Power Turn (Leistungswechsel)*

In diesen Gang können Sie lediglich *herunterschalten.* Falls Sie weder die Funkionstaste F3 betätigt haben, noch auf einem Level fahren, auf dem es nicht möglich ist, diese zu benutzen, können Sie bei erhöhter Drehzahl in diesen Gang *herunterschalten.* In der roten Anzeige erscheint:

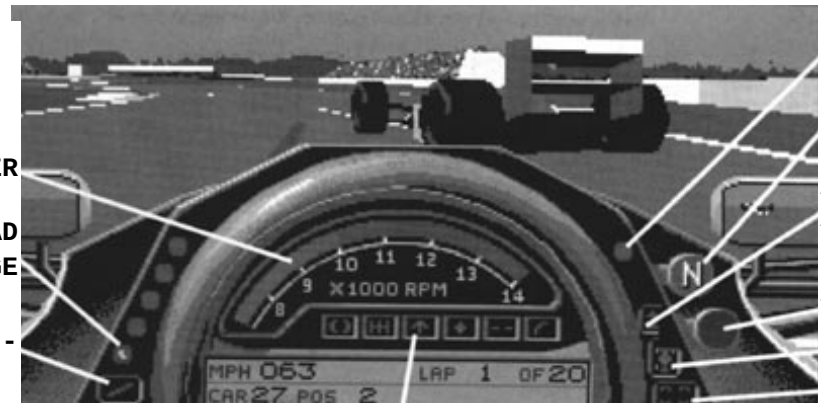
Um erhöhte Drehzahlen zu drosseln, beschleunigen Sie aus dem Stillstand heraus, lenken Sie für einen Augenblick in die entgegengesetzte Richtung, in die Sie Ihren Wagen drehen möchten, und lenken dann in die gewünschte Richtung, wobei Sie fortwährend beschleunigen. Schalten Sie jedoch in den ersten Gang, sobald Sie Ihren Wagen in die richtige Position gebracht haben.

*Reverse (Rückwärtsgang)*

Sie müssen in den Rückwärtsgang *herunterschalten.* Wenn das **R** in der Ganganzeige erscheint, beschleunigen Sie mit dem Controller, um sich, wie in einem richtigen Wagen, rückwärts in Gang zu setzen.

# COCKPIT-STEUERUNGEN

## COCKPIT-STEUERUNGEN




**FAHRHILFEN-TAFEL**

*Zusammenfassung*

Bevor Sie irgendein Rennen, eine Qualifikationsrunde oder eine Trainingsrunde starten, müssen Sie sich mit dem Cockpit des MicroProse Formula One -Wagens vertraut machen. Sie müssen in der Lage sein, sämtliche Informationen, die Ihnen kurz angezeigt werden, aufzunehmen, da bei diesen Geschwindigkeiten, die auf Rennkursen wie z. B. Monza gefahren werden, schon eine verlorene Sekunde den Unterschied zwischen einer verheerenden Kollision oder einem hervorragenden Überholmanöver bedeuten kann. Bei einer Geschwindigkeit von 200mph fährt der Wagen immerhin noch 90 Meter in der Sekunde!

Es ist von gröbter Wichtigkeit zu wissen, wer sich hinter Ihnen befindet und wer Sie gerade versucht zu überholen. Einige Wagen schwenken vielleicht von einer Seite zur anderen, um eine Lücke an einer bedeutenden Kurve zu erspähen. Machen Sie sich stets die Anwesenheit Ihrer Verfolger bewubt. Sie werden versuchen zu passieren, wenn Sie irgendwelche Schwachstellen zeigen oder eine Lücke lassen, durch die sie hindurchflitzen

können. Während der Verstob gegen die Renn-Etikette nicht befürwortet wird, ist es für Fahrer nicht ungewöhnlich, bei anderen Wagen hinter sich die "Türen zuzumachen".

*Fünf Schwierigkeitsgrade - Zugang vom Hauptmenü*

Der von Ihnen gewählte Schwierigkeitsgrad wird durch 5 in einer Reihe angeordnete Lichter links am Lenkrad angezeigt. Falls das unterste grüne Licht aufleuchtet, fahren Sie auf dem "Rookie"-Level, wenn das oberste Licht an ist, konkurrieren Sie auf dem "As"-Level. Die Levels entsprechen der Zahl der Fahrhilfen, die Sie abrufen können, und steuert diese.

Die verschiedenen Levels:

**Ace (As)**

**Pro (Profi)**

**Semi-Pro (Halb-Profi)**

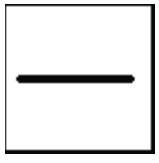
**Amateur**

**"Rookie" (Neuling)**

*Leistungsverteilung - Zugang vom Hauptmenü*

Gleich unter der Anzeige des Schwierigkeitsgrades befindet sich ein Feld, das eine Auswahl zur Verteilung der Leistungsfähigkeiten unter den anderen Fahrern anzeigt.

Leistung für Teams und Fahrer entsprechend der Saison 1991



Alle Teams und Fahrer befinden sich auf dem gleichen potentiellen Leistungsniveau

Zufallsverteilung

## COCKPIT-STEUERUNGEN

*The Rev Counter (Drehzahlmesser)*

In der Mitte des Bildschirms gleich unter dem oberen Teil des Lenkrads, sehen Sie den Drehzahlmesser, eine lange, gebogene Scala, die die Motorleistung in U/Min von 7 bis 14 in 1000 angibt. Wenn Sie das Gaspedal antippen, um den Motor im Leerlauf aufzudrehen, werden Sie bemerken, dab sich ein roter Zeiger auf der Skala entlang bewegt. Dies ist die wichtigste Anzeige, wie schnell Ihr Motor in einem bestimmten Gang läuft.

Sie müssen aufpassen, dab Sie im richtigen Moment den richtigen Gang eingelegt haben. Die grundlegende Richtlinie besteht darin, beim Hochschalten zu versuchen, die Drehzahlen zwischen 10.000 und 12.000 U/Min zu halten. Legt man den falschen Gang ein, verliert der Wagen an Leistung, oder Sie überdrehen und ruinieren Ihren Motor. Sie sollten stets für jeden Gangwechsel den höchsten Punkt auf dem Drehzahlmesser kennen, um den Motor in den kleinsten Bereich seines Leistungsbandes zurückzudrosseln.

*Gear Indicator (Ganganzeige)*

Rechts vom Lenkrad befindet sich die Ganganzeige. Sie gibt an, in welchen Gang Sie sich gerade befinden. Es gibt 6 Vorwärtsgänge, Leerlauf N, einen Rückwärtsgang R und "Spin recovery" (um wieder auf Drehzahlen zu kommen).

*Suggested Gear Indicator (Vorgeschlagene Ganganzeige - durch die Funktionstaste F6 aktiviert)*

Wird die F6 Funktionstaste als Fahrhilfe betätigt, erscheint eine blaue Anzeige gleich unter der normalen roten Ganganzeige, der Ihnen den vorgeschlagenen Gang für die nächste Kurve angibt. Dies ist eine nützliche Hilfe und verändert sich je nach der Einstellung der Spoiler, Bremsen, Gänge und Reifen.

*Driver Status Indicator (Anzeige für den Fahrer-Standort)*

Auf der rechten Seite des Lenkrads befindet sich eine weitere kleine Lampe. Bei Grün befinden Sie sich zur Zeit in Ihrem eigenen Cockpit. Die Lampe erlischt, wenn Sie das Cockpit eines anderen Fahrers sehen möchten und dazu die Hoch/Runter-Pfeiltasten

betätigen. Auber im "Replay"-Modus benutzen Sie diese Einrichtung auf eigene Gefahr, denn der Wagen wird nicht vom Computer gesteuert.

*Detail On/Off indicator (Ausschnittsanzeige An/Aus - Alt/D)*

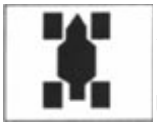
Direkt unter der Ganganzeige befindet sich die Ausschnittsanzeige. Es gibt 3 Ausschnittslevel im MicroProse Formula One Grand Prix, und Sie können sich zwischen ihnen hin und her bewegen, indem Sie die Alt/D drücken.

Höchster Level: 2 grüne Dreiecke sind erleuchtet, und Sie sehen die gesamten Kulissen, Tribünen und Zuschauer.

Bei einmaliger Betätigung der Alt/D-Tasten werden alle groben Gebäude entfernt.

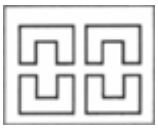
Drücken Sie wieder Alt/D: kleinere Gebäude, Bäume und Gebüsche verschwinden.

Bei nochmaligen Drücken kehren der ursprüngliche Rennkurs und die Landschaftsausschnitte zurück.



***Damage Indicator (Schadensanzeiger)***

Unter der Ausschnittsanzeige befindet sich der Schadensanzeiger, der mit Hilfe von Radio-Telemetrie von den Boxen aus betrieben wird. Dies zeigt die Schäden an den Front- und Heckspoilern an, und wenn diese Anzeige erleuchtet, wird gröbte Vorsicht geboten. Kehren Sie zurück zu den Boxen und alle Schäden werden behoben.



***Pits Indicator (Boxenanzeige).***

Unter dem Schadensanzeiger befindet sich die Boxenanzeige, die von den Boxen aus per Radio-Telemetrie bedient wird.

## COCKPIT-STEUERUNGEN

Es gibt drei Modi:

**GRAU**
Die Boxen sind leer. Es kann jederzeit hineingefahren werden.

**GELB**
Sie wurden aufgefordert, in die Boxen zurückzukehren oder haben Ihrer Crew mitgeteilt, dab Sie einen Boxenstopp machen möchten.

**ROTES KREUZ**
Ein anderer Teamwagen befindet sich in der Box. Die Boxen-Crew steht nicht zur Verfügung.

***Driving Aids (Fahrhilfen)***

Die Tafel der Fahrhilfen besteht aus einer Reihe von sechs Kästchen direkt unter dem Drehzahlmesser. Die Fahrhilfen entsprechen direkt den von Ihnen gewählten Schwierigkeitsgrad

**F1 "Auto Brakes"**
Entsprechend der Rennstrecke steuert der Computer für Sie die Bremsfunktionen, jedoch bremst er nicht, um anderen Rennwagen auszuweichen.

**F2 "Auto Gears"**
Der Computer schaltet nach seinem Ermessen 'im richtigen Moment' sämtliche Gänge für Sie.

**F3 "Self Correcting Spin"**
Falls Sie aus der Bahn brechen und Ihr Wagen zum Stillstand gekommen ist, weist der Computer Sie in die richtige Richtung, um am Rennen wieder teilzunehmen, vorausgesetzt, dab keine Reparaturen nötig sind.

## COCKPIT-STEUERUNGEN

**F4 "Indestructible Mode"**
In diesem Modus erleiden Sie keinerlei Schaden, egal wie ernsthaft die Kollision auch sein mag.

**F5 "Ideal Line"**
Eine weibe gestrichelte Linie zeigt Ihnen den besten Weg auf dem von Ihnen gewählten Rennkurs. Am besten halten Sie die Linie im Mittelpunkt des Cockpits, um optimalen Nutzen aus der Ideallinie zu ziehen.

**F6 "Ideal Gear"**
Zeigt an, in welchen Gang man für die kommende Kurve schalten soll.

Die Fahrhilfen F1 bis F6 können jederzeit vom Cockpit aus aktiviert werden, vorausgesetzt, Sie befinden sich im "Rookie"-Modus. Wenn Sie jedoch auf höheren Levels fahren, steht für Sie weniger Hilfe zur Verfügung.

Zusammenfassung aller verfügbaren Fahrhilfen in den verschiedenen Schwierigkeitsgraden

| | |
|---|---|
| **Ace** | Keine Fahrhilfen |
| **Pro** | F5, F6 |
| **Semi-Pro** | F3, F4, F5, F6 |
| **Amateur** | F2, F3, F4, F5, F6 |
| **Rookie** | F1, F2, F3, F4, F5, F6 |

# COCKPIT-STEUERUNGEN

## DIGITAL-DISPLAYS

### *Monitor*

Während der Qualifikation/Zeittraining werden Sie in den Boxen plaziert und ein telemetrischer Monitor erscheint vor Ihrem Cockpit. Auf dem Monitor erscheinen die anderen Fahrer des Rennens nach:

POS N DRIVER LAPTIME SET
1 5 Nigel Mansell 1 28 800 1
2 20 Nelson Piquet 1 41 772 1
3 19 Roberto Moreno 1 42 518 1
4 28 Jean Alesi 1 49 339 1
5 32 Bertrand Gaschot 1 52 599 1
6 7 Martin Brundle 1 54 031 1
TIME: 1:14 mins Cars out: 6
X1000 RPM
A B C D (Q) W
TYRE CHOICE

**POS** gegenwärtiger Startposition

**N** Startnummer

**DRIVER** Name des Fahrers

**LAPTIME** gegenwärtiger bester Rundenzeit

**SET** benutztem Qualifikations- Reifensatz

**TIME** der noch zur Verfügung stehenden Zeit für das Training/Qualifikation

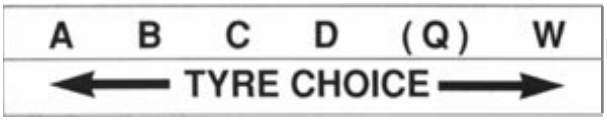
**CARS OUT** der Zahl der sich bereits auf der Rennstrecke befindlichen Wagen

Falls Sie den Monitor beobachten, werden Sie die besten Rundenzeiten aller anderen Fahrer für diese Strecke erkennen. Die schnellste Rundenzeit erscheint über der von allen anderen. Sie selber werden in der Mitte des Monitors plaziert, und die stärksten Konkurrenten befinden sich seitlich von Ihnen, auber wenn Sie der schnellste Fahrer sind!

Sie können die Zeit, die alle Fahrer für das Zeittraining benötigen, verkürzen, indem Sie mit dem "Controller" beschleunigen. Oder Sie können auch das Zeittraining/Qualifikation durch das Betätigen der ESC-Taste beenden. Alle nicht gewählten Fahrer vollenden mindestens eine Runde im Zeitraffer, bevor das Rennen abgebrochen wird.

## COCKPIT-STEUERUNGEN

Wenn Sie in den Boxen aufgebockt sind, ändert sich die oberste Reihe auf der Digital-Tafel folgendermaben:




**REIFEN: ABCDQW** Ziehen Sie den "Controller" nach rechts/links, um um Ihre Reifen aus einer Auswahl von "Wets" (Regenreifen), Compounds A (hart) bis D (sehr weich) und Qualifikationsreifen zu wählen.

***Qualifying/Practice Display (Qualifikations-/Trainings-Display)***

**KM/MPH**
Ihre Geschwindigkeit

**CAR**
Ihre Wagennummer

**POS**
Ihre gegenwärtige Startposition

**LAPTIME**
Ihre gegenwärtige Rundenzeit

**BEST**
Ihre vorherige beste Rundenzeit

Bremsen Sie mit dem "Controller" für den Zugang zum Set-Up-Menü.

## COCKPIT-STEUERUNGEN

Racing display (Renndisplay):

**KM/MPH** Ihre Geschwindigkeit

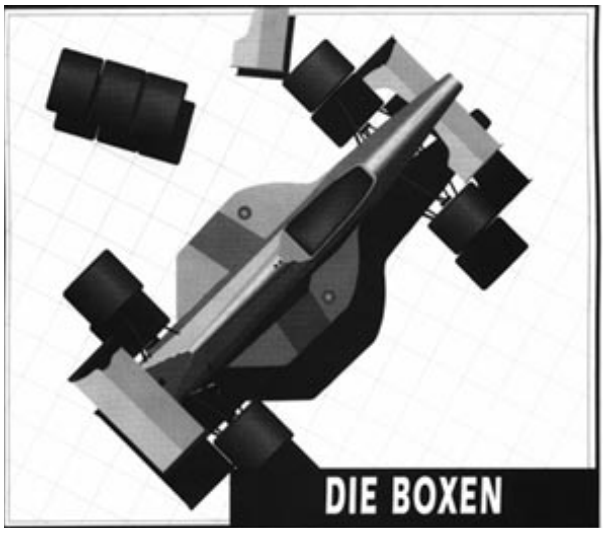
**LAP/OF** Ihre gegenwärtige Rundenzahl

**CAR** Ihre Wagennummer

**POS**
Ihre Plazierung im Rennen.

Die Taste **N** läbt den Namen des gegenwärtigen Fahrers auf dem Digital-Display erscheinen.

# DIE BOXEN



# DIE BOXEN

## ZUSAMMENFASSUNG

Sie beginnen jeden Trainingslauf und jedes Qualifying/Wertungslauf in der Boxengasse. Hier können Sie sich entscheiden, ob Sie mit dem momentanen Set-Up losfahren, irgendwelche Einstellungen ändern wollen. Sie können auberdem jederzeit während des Trainings in die Boxen fahren, um die Einstellungen an Ihrem Wagen zu verändern.

Für den "Rookie" wird das Einstellen des Wagens - das Set-Up - zuerst sehr kompliziert aussehen. Machen Sie sich keine Sorgen! Lernen Sie mit der gegebenen Einstellung, den Kurs schnell zu fahren, und kehren Sie dann zu diesem Abschnitt zurück, um das Set-Up zu regulieren. Verändern Sie für jeden Trainingslauf immer nur eine Einstellung zur Zeit, bevor Sie es in einem Trainingslauf versuchen. So *lernen Sie Unterschiede im Fahrverhalten kennen.*

Jede der 16 Rennstrecken ist einzigartig, deshalb müssen Sie Ihren Formel 1-Wagen mit der richtigen Kombination von Spoiler, Übersetzungsverhältnis, Bremsbalance und Reifen ausstatten. Es wird empfohlen, die Streckenbeschreibungen in diesem Handbuch zu studieren (Seite 67 bis 90) und sich alle Pisten-Hinweise und Zusammenfassungen einzuprägen; darin werden Richtlinien für die Art der Einstellung des Wagens gegeben, die allerdings Fahrpraxis nicht ersetzen können. Probieren Sie ein paar Umläufe mit verschiedenen Einstellungen aus, um zu sehen, wie sich der Wagen in der Kurven und auf den Geraden verhält. Vergleichen Sie Ihre Leistung mit der anderer Wagen im Training, fahren Sie in die Box, um eine Einstellung zu verändern, und versuchen Sie es noch einmal.

Wenn Sie Probleme mit der Einstellung Ihres Wagens haben, zum Beispeil Schwierigkeiten bei der Kurveneinfahrt, schauen Sie bitte in die Set-Up-Problemtabelle am Ende dieses Kapitels.

# DIE BOXEN

**SET-UP-OPTIONEN FÜR DEN WAGEN.**

*Front/Rear Wing Downforce adjust (Regulieren der Front-/Heckspoiler)*

Allgemein ausgedrückt pressen die Spoiler den F1-Rennwagen an den Boden an. Dadurch wird besserer Grip und weniger Reifendrehung erreicht. Folglich haben Sie zwar bessere Kontrolle in Kurven, aber aufgrund gröberen Luftwiderstandes auch geringere Geschwindigkeit auf den Geraden.

Sie können festlegen, mit wieviel Flügel der Wagen fahren soll. Es gibt eine Skala von 1 bis 64. Je höher die Zahl, desto höber ist der Anprebdruck. Sie stellen der Spoiler vorne und hinten durch Wahl von +/- ein.

*Front/Rear Brake Balance (Bremsbalance vorne/hinten)*

Grand Prix-Wagen haben ein niedriges Gravitationszentrum, welches sich genau hinter dem Fahrer befindet. Wenn Sie aus hoher Geschwindigkeit scharf bremsen, verlagert sich das Gewicht auf das Vorderteil des Wagens. Daher müssen die Bremsen ausbalanciert werden, um die Gewichtsverteilung beim Abbremsen (Langsamer werden) auszuhalten.

Sie können die Bremsbalance Ihres Wagens regulieren, indem Sie die Art und Weise verändern, mit der Sie die Vorder-und Hinterradbremse einsetzen. Es ist immer besser, vorne mehr Bremsvorvelastung zu haben als hinten. Bei optimaler Einstellung sollten die Hinterräder anfangen, langsamer zu werden, sobald die Vorderräder die Bremswirkung spüren.

Die Skala reicht von 32 hinten, über Null in der Mitte, bis zu 32 vorne. Bewegen Sie den Schieber, um den richtigen Grad an Balance zu erreichen.

## DIE BOXEN

*Gear Ratios (Übersetzungverhältnis).*

Sie müssen das Übersetzungsverhältnis in Ihrem Getriebe für jede Rennstrecke entsprechend einstellen. Dies geschieht normalerweise, indem der sechste Gang für die höchstmögliche Geschwindigkeit auf der längsten Geraden eingestellt wird. Dann wird der niedrigste Gang für die langsamste Kurve festgesetzt. Die restlichen Gänge liegen irgendwo zwischen diesen beiden.

Die Wahl des Übersetzungsverhältnisses ist sehr wichtig. In das Getriebe können werschiedene Zapfen eingesetzt werden, die groben Einflub auf die Beschleunigung des Wagens haben, auf sein Kurvenverhalten und seine Höchstgeschwindigkeit.

Kurvenreiche Strecken mit wenigen langen Geraden und vielen Schikanen erfordern "kurzes" Schalten für schnelle Beschleunigung.

Andere Pisten, mit langen Geraden, erfordern "langes" Schalten, um dem Wagen die Höchstgeschwindigkeit zu geben, die er braucht, um mit den Kontrahenten mitzuhalten.

Das Getriebe hat einen Bereich von 1 bis 64. Bewegen Sie den Schieber, um die Übersetzung für jeden Gang einzustellen.

Je dichter die Zapfen beieinander stehen, desto weniger Arbeit mub der niedrigere Gang leisten, um den höheren zu erreichen (kurzes Schalten).

Je weiter die Zapfen voneinander entfernt sind, desto härter mub er arbeiten, um in den höheren Gang zu kommen, aber desto höher ist auch die Geschwindigkeit im höchsten Gang (langes Schalten).

# DIE BOXEN

*Tyre Choice (Reifenwahl).*

Sie können aus einer Reihe von Reifen wählen, wenn Sie für ein Rennen ausgestattet werden. Für das Zeittraining/Qualifying können Sie Qualifikationsreifen nehmen, wenn Sie sich zu einer "heiben" Runde bereit machen, und ansonsten können Sie mit jedem beliebigen Reifen fahren. Denken Sie daran, dab Ihnen nur 4 Qualifikations-Reifensätze erlaubt sind.

Um die Reifen zu wechseln, fahren Sie während eines Rennens/Trainings in die Box, wenn der Boxen-Anzeigersignalisiert, dab Sie neue Gummis brauchen. Sie können auch 'Return' drücken, um Ihrer Crew mitzuteilen, dab Sie zum Reifenwechsel in die Boxen kommen werden. Wenn Sie sich im Übungsmodus befinden, können Sie auch Q drücken, um das Zeittraining sofort abzubrechen.

Wenn der Wagen aufgebockt ist, bewegen Sie den "Controller" nach links/rechts, um Ihre Reifenwahl zu treffen.

***'D' COMPOUND/SEHR WEICH***

Schwammige Reifen, die auf trockenem Boden ausgezeichnete Haftung bieten, sich aber sehr schnell abnutzen und kein ganzes Rennen durchhalten.

***'C' COMPOUND/WEICH***

Sie bieten etwas weniger Haftung als die D's, halten aber länger. Sie müssen in einem normalen Rennen höchstwahrscheinlich mindestens einmal gewechselt werden.

***'B' COMPOUND/MITTEL***

Sie bieten weniger Grip auf der Strecke als C's, sind aber sehr widerstandsfähig und halten normalerweise ein ganzes Rennen durch, ohne dab ein Wechsel notwendig wird.

***'A' COMPOUND/HART***

Ein harter Reifen, der garantiert das ganze Rennen durchhält, aber in den Kurven weniger Bodenhaftung bietet als B's.

# DIE BOXEN

***Q - QUALIFIKATIONSREIFEN***

Sind ungefähr für DREI Runden gut, einschlieblich der Start-und der Auslaufrunde. Sehr klebrig, daher halten sie nicht lange. Ihnen sind nicht mehr als 4 Reifensätze pro Qualifikationsdurchgang erlaubt. Manchmal kann man den Reifen eine Extra-Runde abgewinnen, wenn man vorsichtig ist.

***W - REGENREIFEN***

Diese Reifen haben Profil für das Fahren bei nassem Watter. Findet ein Rennen bei nassen Bedingungen statt, sind die "Wets" schon aufgezogen.

***Quit Session (ESC) (Laur beenden - ESC)***

Sie können auf Wunsch einen momentanen Trainingslauf abbrechen, indem Sie die ESC-Taste betätigen.

***Save the Car Set-up (Einstellung des Wagens sichern)***

Sie können das Set-Up sichern, das Sie für Ihren Wagen gewählt haben, wenn Sie sich in den Boxen befinden, indem Sie den "Controller" zurückziehen, um die Set-Up-Optionen abzurufen.

## DIE BOXEN

| Problem. | Ursache | Behebung | Weitere Möglich Keiten. |
|---|---|---|---|
| Der Wagen läbt sich in den Kurven nicht lenken. | Untersteuern | Frontspoiler vergröbern/Eventuell Heckspoiler verkleinern. | Bremsbalance nach hinten verlagern/ Weichere Reifen aufziehen. |
| Der Wagen biegt zu schnell in die Kurven. | Übersteuern | Fronstpoiler verkleinern/Heck spoiler vergröbern. | Bremsbalance nach vorne verlagern/ Härtere Reifen aufziehen. |
| Andere Wagen sind auf den langen Geraden und in der vorausgehenden Kurve viel schneller. | Zuviel Anprebdruck/Getriebe-Ubersetzung zur "kurz"/Keine ausreichende Geschwindigkeit in der vorausgehenden Kurve. | Front-und Heckspoiler verkleinern/Abstand der Gänge vergröbern/Mehr Gas geben. | Weichere Compound-Reifen aufziehen, um schneller durch die Kurven zu kommen/ Ideallinie kontrollieren. |
| Wagen hat in den Kurven keine Bodenhaftung. | Nicht genug Anprebdruck/Zu hohe Geschwindigkeit. | Front-und Heckspoiler vergröbern/Langsamer fahren. | Weichere Reifenzusammensetzung wählen. |
| In einem nassen Rennen gerät der Wagen völlig auber Kontrolle. | Zu geringe Bodenhaftung der Reifen. | Regenreifen aufziehen. | Fahrstil den Wetterbedingungen anpassen. |

| Problem | Ursache | Behebung | Weitere Möglichkeiten |
|---|---|---|---|
| Der Wagen beschleunigt über kurze Strecken nicht ausreichend | Gänge zu "lang" eingestellt. | Abstände zwischen den Gängen verringern. | Weichere Reifen aufziehen, wenn die Räder sich zu stark drehen. |
| Der Wagen neigt zum Ausbrechen, wenn in der Kurve gebremst wird. | Zu schwaches Bremsen/Zu spätes Bremsen. | Bremsbalance nach vorne verlagern/Früher bremsen. | Weichere Reifen/Spoiler vergröbern. |
| Der Wagen ist langsam in den Kurven oder auf Geraden. | Getriebe-Einstellung. | Gänge weiter auseinander legen. | Spoiler verkleinern. |
| Allmähliche Verringerung der Leistung. | Reifenabnutzung. | Neuen Reifensatz aufziehen. | Keine. |
| Reifen nutzen sich zu schnell ab. | Die aufgezogenen Compound-Reifen entsprechen nicht der momentanen Einstellung des Wagens. | Härtere Reifenmischung wählen/Spoilerwinkel steiler einstellen. | Keine. |

# KAMERA-ANSICHTEN
# UND
# ACTION-WIEDERHOLUNGEN

## KAMERA-ANSICHTEN UND ACTION-WIEDERHOLUNGEN

Die Kamera kann mit Hilfe der Kamerasteuerungs-Tasten jederzeit bewegt werden. Einige Kamera-Optionen sind nur für Wiederholungen geeignet oder wenn Sie nicht an einem Rennen teilnehmen und anderen Rennwagen zuschauen. Es wäre sehr schwierig, mit diesen Perspektiven zu fahren.

**TRACKSIDE CAMERA VIEWS (BELIEBIGE STRECKENANSICHTEN)**

(Linke/Rechte Pfeiltaste)

Sie können die gesamte Action mit einem beliebigen Wagen im Mittelpunkt jederzeit während eines Rennens betrachten, indem Sie die linke Pfeiltaste drücken. Mit der Rechten Pfeiltaste kehren Sie in Ihr Cockpit zurück.

**CHASE VIEW (VERFOLGUNGSPERSPEKTIVE)**

(Help-Taste)

Sie können einen beliebigen Wagen aus einer Position hinter und oberhalb des Cockpits betrachten.

**REVERSE CHASE VIEW (UMGEKEHRTE VERFOLGUNSPERSPEKTIVE)**

(Undo-Taste)

Sehen Sie einen beliebigen Wagen von vorne, mit der Action hinter sich.

# KAMERA-ANSICHTEN UND ACTION-WIEDERHOLUNGEN

## OTHER CAR VIEWS (BLICK AUS ANDEREN WAGEN)

(Pfeiltaste Hoch/Runter/Home)

Sie können in das Cockpit des Wagens vor Ihnen gehen, wenn Sie die Hoch-Pfeiltaste drücken. Weiteres Betätigen der Taste bringt Sie jeweils einen Wagen weiter nach vorne. Ebenso können Sie einen Wagen weiter nach hinten gehen, indem Sie die Runter-Pfeiltaste drücken. Weiteres Betätigen der Taste bringt Sie weiter nach hinten. "Home" bringt Sie in Ihren eigenen Wagen zurück.

Ein kleines Kontrollämpchen (LED) leuchtet rechts auf der Kontrolltafel auf, wenn Sie sich in Ihrem eigenen Wagen befinden, und erlischt, wenn Sie das Rennen aus einem anderen Cockpit verfolgen.

Denken Sie daran, dab Ihr Wagen in Gefahr ist, wenn Sie diese Option auberhalb des "Replay"-Modus benutzen.

## REPLAY MODE (WIEDERHOLUNGSMODUS)

(Pause/Replay(R))

Die Pausentaste unterbricht die Handlung und R wiederholt die vergangenen 20 Sekunden der Action. Sie können die Kamera für die Wiederholung frei bewegen. Am Ende der Wiederholung bleibt das Spiel angehalten, bereit zur Fortsetzung des Rennens. Wenn Sie an diesem Punkt das Spiel wieder aufnehmen ("Un-Pause"), kehrt die Kamera auf ihre ursprüngliche Position zurück, und Sie übernehmen wieder die Kontrolle über Ihren Wagen. Sie können auch durch Drücken von "R" eine weitere Wiederholung aus der augenblicklichen Kameraperspektive betrachten. Jedes Ereignis auf der Strecke kann beliebig oft wiederholt werden.

# CAMERAS, VIEWS AND ACTION REPLAYS

## OTHER ACTION REPLAY MODE (WIEDERHOLUNGSMODUS FÜR ANDERE WAGEN)

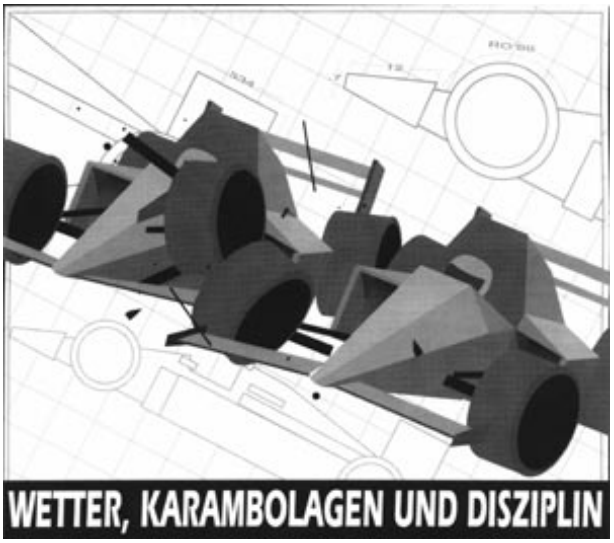
(Insert)

Haben Sie Nachricht erhalten, dab ein Wagen aus dem Rennen ausgeschieden ist, können Sie eine Wiederholung des Ereignisses sehen, falls es sich gerade erst ereignet hat. Dazu drücken Sie Pause und dann Insert. Diese Wiederholung funktioniert wie die übliche die Kamera übernimmt jedoch die Perspektive des entsprechenden Wagens. Ist das Ereignis zu lange her, zeigt "Insert" keine Wirkung.Im Demo-Modus können Sie ein Rennen auf jeder.

## DEMO MODE (DEMONSTRATIONS-MODUS)

Strecke verfolgen, wenn Sie alle Fahrer "abwählen" und in einen beliebigen Fahr-oder Rennmodus gehen. Dies ist oft eine gute Möglichkeit, die Strecke kennenzulernen: wie schnell sie ist, wie kurvenreich. Es ist auch hilfreich, die Abbidung der Piste im Handbuch vor sich zu haben. Folgen Sie dem Wagen, wenn er durch die Geraden und Kurven rast, beobachten Sie, wo die meisten Fahrer überholen, und achten Sie auf Taktiken wie "Ausnutzen des Windschattens". Sie können auberdem mit den Hoch- und Runter-Pfeiltasten durch alle Cockpits gehen. Drücken Sie esc, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

# WETTER, KARAMBOLAGEN UND DISZIPLIN



# WETTER, KARAMBOLAGEN UND DISZIPLIN

***Nasses Wetter***

Einige Rennen der Grand Prix-Saison können bei regnerischen Bedingungen stattfinden. Der Himmel ist grau, und Ihr Wagen ist bereits mit Regenreifen ausgerüstet. Wenn Sie das Rennen überstehen wollen, müssen Sie vorsichtig fahren. Sie werden durch einen Marschall, der eine gelbe Flagge schwenkt, auf bevorstehende Gefahren aufmerksam gemacht.

***Schleudern***

Schleudern, das zum Ausbrechen aus der Bahn führt, wird am häufigsten dadurch verursacht, dab Sie eine Kurve zu schnell nehmen. Das wird Ihnen am Anfang ziemlich oft passieren. Ist der Kurs mit breiten Grasstreifen und Auslaufzonen ausgestattet, können Sie auf die Strecke zurückkehren, werden aber feststellen, dab sich mit den glatten Grand Prix-Reifen auf rutschigen Oberflächen nur sehr langsam beschleunigen läbt. Sie sollten in den "Spin recovery"-Gang herunterschalten, den Wagen, ausrichten und den ersten Gang einlegen. Achten Sie auf schnellere Wagen, die Ihren Weg kreuzen, und fahren Sie wieder auf die Piste. Eine Zeitlang können sich Ihre Reifen etwas merkwürdig anfühlen.

***Karambolagen***

Wenn zwei Wagen zusammenstoben, können beide beschädigt werden, und einer von Ihnen kann in unkontrollierbares Schleudern geraten. Sind Sie in der Lage, das Rennen fortsetzen, war der Schaden nicht grob genug, um Sie aus der Konkurrenz zu werfen, aber es ist ratsam, so bald wie möglich für etwaige Reparaturen die Box anzufahren. Zusammenstöbe mit einer Mauer oder Barriere haben die gleiche Wirkung. Es gibt 3 Grade von Karambolagen, die Sie aus dem Rennen werfen. Wenn Sie eine Karambolage hatten, werden Sie entweder mit einem Kran von der Piste gehoben oder von den Strecken-Ordnern aus dem Weg geschoben.

Hatten Sie einen Zusammenstob, der Ihre Chancen in einem Meisterschaftlauf zunichte gemacht hat, können Sie den Ablauf beschleunigen und sich das Ergebnis geben lassen, oder

das Rennen von einem anderen Cockpit aus verfolgen. Wenn Sie sich auf einer "Testfahrt auf einer beliebigen Strecke" befinden, können Sie mit einem Reserve-Wagen von der Box aus neu starten.

***Disziplin auf dem Rennkurs***

Bei jedem gefährlichen Ereignis, wie einer Karambolage, werden Sie durch die "Gelbe Flagge" gewarnt.

Eine "Grüne Flagge" signalisiert Ihnen, dab die Gefahr vorbei ist.

Schlagen Sie im Flaggen-Abschnitt dieses Handbuchs nach (Seite 111), um eine ausführliche Beschreibung aller Rennflaggen zu erhalten.

# DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist der Bildschirm, den Sie in dieser Simulation am häufigsten sehen werden. Es ist der Start-/Zielpunkt aller Rennen, Trainingsläufe, Lade- und Scherungsvorgänge. Est bietet dem Spieler 8 Optionen an:

Wahl des Fahrers/Teams (Driver/Team Selection)

Spiel laden/sichern (Load/Save Game)

Einstellen (Set-Up)

Testfahrt auf einer beliebigen Strecke (Practise any Circuit)

Grand Prix-Rennen ohne Meisterschaftswertung (Non-Championship Grand Prix Race)

Grand Prix-Meisterschafssaison (Grand Prix Championship Season)

Spieloptionen (Game Options)

Verlauf der Weltmeisterschaft (Review Championship History)

## WAHL DES FAHRERS UND DES TEAMS

*Select Team (Team wählen)*

Wählen Sie aus den achtzehn Teams, die auf dem Bildschirm gezeigt werden.

Sie können die Namen der Teams verändern. Um mehr Informationen über die Fahrer und Teams der Saison 1991 zur erhalten, lesen Sie die Seiten 100 bis 109.

## DAS HAUPTMENÜ

*Select Driver/Enter New Driver (Fahrer wählen/Neuen Fahrer eingeben)*

Wählen Sie einen beliebigen der aufgeführten Fahrer. Drücken Sie "Select", und die Nummer des Fahrers leuchtet auf der Tafel an der rechten Seite auf. Um einen bestehenden Fahrer zu löschen, markieren Sie den Namen. Tippen Sie den von Ihnen gewünschten Namen ein und drücken Sie den "Selector". Wie Sie sehen, wechselt die Nummer des gewählten Fahrers die Farbe. Wollen Sie die Veränderung rückgängig machen, können Sie "Deselect" benutzen oder zu dem vorgegebenen Namen ("Default Name") zurückkehren.

Vielleicht möchten Sie mehr als einen Fahrer wählen und im "Multi-Driver"-Modus spielen. Wählen Sie "Choose Another Team", um zum Team-Menü zurückzukehren. Mehr Einzelheiten über den "Multi-Driver"-Modus erfahren Sie auf Seite 65.

Haben Sie Ihre Wahl abgeschlossen, gehen Sie mit "Exit" zurück zum Hauptmenü.

### EIN SPIEL LADEN/SICHERN

In einer Weltmeisterschaft wird die gesicherte Datei immer auf den neuesten Stand gebracht, um Ihre Position im Verlauf der Saison anzuzeigen, und Sie können jederzeit durch Drücken der ESC-Taste ein einzelnes Rennen sichern.

Sie können ein vorher gesichertes Spiel von dem Punkt aus laden, an dem Sie es abgebrochen hatten. Waren Sie mitten in einem Rennen, setzt das Spiel mit einer 20 Sekunden langen Wiederholung im Pausen-Modus wieder ein. Zum Weitermachen P drücken.

# DAS HAUPTMENÜ

## EINSTELLUNGS-OPTIONEN

*Realism Level (Realismus-Level)*

AUTO BRAKES F1
Die BREMSEN werden vom Computer gesteuert.

AUTO GEARS F2
Die GÄNGE werden vom Computer gewählt.

SELF-RIGHTING SPINS F3
In diese Option eingeschaltet, steht der Wagen nach einer DREHUNG immer in die richtige Richtung gewendet, wenn er zum Stillstand gekommen ist...

INDESTRUCTABLE F4
Der Wagen, den Sie fahren, hat keine Zusammenstöbe und wird bei Karambolagen nicht in Mitleidenschaft gezogen oder beschädigt.

BEST LINE F5
Eine gepunktete weibe Linie erscheint, die Ihnen auf jeder Strecke die IDEALLINIE anzeigt.

SUGGESTED GEAR F6
Eine blaue Getriebe-Anzeige erscheint, die Ihnen den VORGESCHLAGENEN GANG für die nächste Kurve angibt.

(Alle oben angegebenen Optionen können während eines Rennens durch Drücken der Funktionstasten F1 bis F6 ein- und ausgeschaltet werden, sofern dies auf dem jeweiligen Schwierigkeits-Level möglich ist. Siehe Seite 36).

## DAS HAUPTMENÜ

*Race Options (Rennoptionen)*

***RACE DISTANCE (RENNLÄNGE)***

Wählen Sie die Länge des Rennens als Prozentsatz der tatsächlichen Gesamtlänge, von 10 % bis 100 %. In einem 60 Runden Rennen ergeben sich bei 10 % zum Beispeil 6 Runden. Dies betrifft alle Kurse, wenn Sie eine Rennsaison um Punkte fahren, und kann im Verlauf der Meisterschaft nicht mehr geändert werden.

***QUALIFYING PERIOD (QUALIFIKATIONSDAUER)***

Wälhen Sie die Zeit, die Sie auf das Qualifying mit Zeitmessung verwenden wollen zwischen 5 Minuten und 120 Minuten. Dies betrifft alle Kurse, wenn Sie Rennsaison um Punkte fahren, bis Sie die Eingabe ädern.

***LEVEL OF OPPOSITION (NIVEAU DER GEGNER)***

Bestimmen Sie das Niveau der Gegner, gegen die Sie antreten wollen, indem Sie einem Schwierigkeitsrad (Difficulty Level) von As bis "Rookie" wählen.

Der bereits gewählte Schwierigkeitsgrad wird durch eine Reihe von fünf Leuchten Links neben dem Lenkrad im Cockpit des Fahrers angezeigt. Leuchtet das niedrigste grüne Licht auf, fahren Sie auf dem "Rookie"-level, ist das höchste an, konkurrienen Sie auf der Ebene der Fahrer-Asse. Die Levels legen auzerdem die Anzahl der Fahrhilfen test, zur Verfügung stehen. Sie können im Verlauf der Meisterschaft den Schwierigkeitsgrad beliebig wechseln, die Wertung bezieht sich jedoch immer nur auf den niedriegsten der gewählen levels.

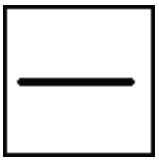
Die Levels sind:

**Ace (As)**
**Pro (Profi)**
**Semi-Pro (Halb-profi)**
**Amateur**
**Rookie**

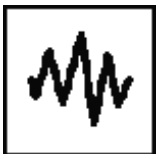
# DAS HAUPTMENÜ

***DITRIBUTION OF PERFORMANCE (LEIGSTUNGS-WERTEILUNG)***

1991 Performance
Die Fahrer und Wagen entsprechen den wirklichen Leinstungen der Saison 1991. Einige Fahrer verlassen die Punkträngе fast nie, während andere regelmäbig weit unten in der Rangfolge erscheinen.



All the Same Performance
Die Fähigkeiten aller Fahrer sind auf dem gleichen ("Same") Niveau. Kein Wagen ist stärker oder besser als der andere.



Random Performance
Jeder Fahrer und jeder Wagen bringt eine beliebige ("random") Leistung.

**PRACTICES ON ANY CIRCUIT (TESTFAHRT AUF EINER BELIEBIGEN STRECKE)**

Die Option, mit der Sie alle Rennstrecken kennenlernen können, ohne mit anderen Wagen zu konkurrieren.

*Select Driver Menu (Fahrerwahl-Menü)*

Das Fahrenwahl-Menü erscheint, wenn Sie noch keinen Fahrer und kein Team gewählt haben.

*Circuit Select Menü (Streckenwahl-Menü)*

Sie haben für Ihr Training die Auswahl zwischen 16 Grand-Prix-Strecken. Sie können auf allen in einer beliebigen Reihenfolge trainieren. Erst wenn Sie in die Weltmeisterschaftssaison einsteigen, müssen Sie sich an die festgelegte Reihenfolge der Rennen halten. Markieren Sie die gewünschte Strecke und drucken Sie den "Selector".

Jetzt erscheint eine Ansicht des Rennkurses. Sie können wählen, ob Sie "Informationen" über die jeweilige Strecke sehen möchten, zur "Vorherigen" (Previous) oder "Nächsten" (Next) Rennstrecke gehen oder uneingeschränkte "Sicht" (View) haben wollen.

Wählen Sie OK, wenn Sie sich für etwas entschieden haben. Daraufhin werden Sie in die Boxen in den Wagen Ihrer Wahl gesetzt.

*Practice (Training)*

Ihr Wagen wird in der Boxengarage erscheinen, damit Sie Veränderungen in der Einstellung vornehmen können, falls Sie nicht mit dem vorgegebenen Set-Up auf der Strecke Ihrer Wahl fahren wollen. In dieser Sitzung befinden Sie sich nicht in einem Rennen und sind der einzige Fahrer, der auf dieser Piste trainiert. Kehren Sie in die Box zurück, indem Sie hineinfahren oder Q drücken.

**GRAND PRIX-RENNEN OHNE MEISTERSCHAFTSWERTUNG**

*Driver/Team Select Menu (Fahrer-/Teamwahl-Menü)*

Wenn kein Fahrer oder Team gewählt wurde, erscheint diese Option. Wählen Sie ein bestehendes Team und Fahrer oder geben Sie einen neuen Fahrer ein.

*Circuit Select Menu (Streckenwahl-Menü)*

Wählen Sie eine beliebige Grand Prix-Rennstrecke für ein volles Rennen mit 26 Wagen. Es wird nicht als Bestandteil der Weltmeisterschaftssaison angerechnet. Üben Sie das Rennen auf jeder Piste, bevor Sie an einer vollen Saison teilnehmen.

*Free Practice (Freies Training)*

Ihr Wagen erscheint in der Boxen-Garage, bereit für Regulierungen an der Einstellung, oder für ein Rennen mit dem vorgegebenen Set-Up auf der gewählten Rennstrecke. Das freie

## DAS HAUPTMENÜ

Training kann einen Zeitraum bis zu 120 Minuten umfassen. Sie haben immer die Option, abzubrechen/zu sichern (Quit/Save) oder weiterzugehen (Continue).

*Qualifying/Timed Practive (Qualifikation/Zeittraining)*

Sie starten in den Boxen, und Ihnen steht pro Rennen eine Qualifikationssitzung zur Verfügung. Sie dauert höchstens 2 Stunden und mindestens 5 Minuten. Sie können jederzeit in die Boxen zurückfahren, wenn Sie mit der gefahrenen Zeit zufriden sind. Über Ihrer Cockpit-Tafel wird ein Telemetrik-Monitor angebracht, auf dem Sie die Zeiten der anderen Fahrer verfolgen können. Stellen Sie fest, dab andere Fahrer Ihre Rundenzeit unterbieten, können Sie wieder auf die Strecke gehen (sofern noch genug Trainingszeit übrig ist).

Pro Sitzung sind Ihnen nur 4 Qualifying-Reifensätze erlaubt.

Sie können die Zeit für die anderen Fahrer raffen, indem Sie den "Controller" vorwärts bewegen und loslassen. Damit wird der Zeitraffer ein-/ausgeschaltet.

Sie können die augenblickliche Qualifikationsrunde mit Q verlassen. Sie kehren dann in die Box zurück. Mit  Esc kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Gelingt Ihnen in einer Trainingssitzung oder einem Rennen ein neuer Rundenrekord, speichert der Computer diese Information unter dem von Ihnen gewählten Fahrernamen, wenn Sie beim Verlassen des Spiels die "Save"-Option benutzen.

*Pre-Race Practice (Training vor dem Rennen)*

Sie haben die Möglichkeit zu einem Training vor dem Rennen in voller Rennausstattung (Treibstoff, Einstellung). Diese Sitzung ist auf eine Runde (oder einen Teil davon) begrenzt. Dies ist Ihre letzte Chance, festzustellen, wie sich der Wagen im Rennen selber verhalten wird. Vorsicht, es können viele andere Wagen auf der Piste sein.

## DAS HAUPTMENÜ

*Race (Rennen)*

Haben Sie ausreichend trainiert, sich mit der Strecke vertraut gemacht und sich für einen guten Startplatz qualifiziert, können Sie am eigentlichen Rennen teilnehmen. Haben Sie eine schlechte oder gar keine Zeit erzielt, stehen Sie trotzdem auf einer Startposition, aber ganz hinten.

Sie werden zusammen mit den anderen 25 Wagen auf den Startpositionen plaziert und warten auf das rote und grüne Licht. Haben Sie die festgesetzte Anzahl von Runden hinter sich gebracht, erhalten Sie Ihre Endgültigen Startpositionen (Final Race Positions). Das Rennen zählt nicht für die Meisterschafts-Punktwertung.

**DIE GRAND PRIX-MEISTERSCHAFTSSAISON**

*Initialise Season/Load Savel Game (Saison einleiten/Gesichertes Spiel Laden)*

Starten Sie in Phoenix beim Groben Preis der USA und fahren Sie bis nach Adelaide, wo das sechzehnte und letzte Rennen stattfindet. Benutzen Sie dabei die besten Einstellungen, die Sie im Training herausgefunden haben, und all Ihr gesammeltes Wissen über die verschiedenen Kurse. Wenn Sie die komplette Saison starten, wird die erste Strecke gezeigt. Befinden sich in der Mitte der Saison, wird der zuletzt gefahrene Rennkurs abgebildet, und Sie können Ihre Meisterschafts-Herausforderung wieder aufnehmen, indem Sie die gesicherte Saison laden.

*Freies Training*

Ihr Wagen erscheint in der Boxen-Garage, bereit für etwaige Veränderungen im Set-Up oder ein Rennen mit der vorgegebenen Einstellung auf dem Kurs Ihrer Wahl. Ihnen stehen bis zu 120 Minuten im freien Training zur Verfügung. Sie haben immer die Option, abzubrechen oder zu sichern.

## DAS HAUPTMENÜ

*Qualifying/Zeittraining*

Sie starten in den Boxen, und Ihnen steht pro Rennen eine Qualifikationssitzung mit Zeitmessung zur Verfügung. Sie dauert höchstens 2 Stunden und mindestens 5 Minuten. Sie können jederzeit in die Box zurückfahren, wenn Sie mit der gefahrenen Zeit zufrieden sind. Über Ihrer Cockpit-Tafel wird ein Telemetrik-Monitor angebracht, auf dem Sie die Zeiten der anderen Fahrer verfolgen können. Stellen Sie fest, dab ein Konkurrent Ihre Rundenzeit unterbietet, können Sie sich wieder auf die Strecke begeben (sofern noch genug Trainingszeit übrig ist).

Pro Sitzung sind Ihnen nur 4 Qualifying-Reifensätze erlaubt.

Sie können die Zeit für die anderen Fahrer raffen, indem Sie den "Controller" vorwärts bewegen und loslassen. Damit wird die Zeitraffung ein-/ausgeschaltet.

Sie können die augenblickliche Qualifikationsrunde durch Drücken von Q verlassen. Sie kehren dann in die Box zurück. Mit Esc kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Gelingt es Ihnen, in einem Rennen oder einer Trainingssitzung einen neuen Rundenrekord zu erzielen, speichert der Computer diese Information automatisch unter dem von Ihnen gewählten Fahrernamen, wenn Sie beim Verlassen des Spiels die "Save"-Option benutzen.

*Training vor dem Rennen*

Sie haben die Option für ein Training vor dem Rennen in voller Rennausstattung (Treibstoff, Einstellung). Diese Sitzung ist auf 1 Stunde (oder einen Tell davon) begrenzt. Dies ist Ihre letzte Chance, festzustellen, wie sich Ihr Wagen im Rennen selber verhalten wird. Vorsicht, es können viele andere Wagen auf der Piste sein.

*First Race of the Season (Erstes Rennen der Saison)*

Haben Sie ausreichend trainiert, sich mit der Strecke vertraut gemacht und sich für eine gute Startposition qualifiziert, nehmen Sie am eigentlichen Rennen teil und stehen zwischen den anderen 25 Wagen auf Ihrem Startplatz, in Erwartung des roten und grünen Lichtes.

## DAS HAUPTMENÜ

Nach Beendigung des Rennens werden Ihnen die Plazierungen nach dem Rennen (Final Race Positions) sowie die Fahrenweltleisterschafts-Plazierungen (Drivers' Championship Positions) und die Konstruktionsweltmeisterschafts-Plazierungen (Constructors' Championship Positions) gezeigt.

*Next Circuit in the Season (Nächste Strecke der Saison)*

Sins Sie mitten in einer Meisterschaft, können Sie die Saison sichern (Save) oder mit dieser Option zur nächsten Rennstrecke weitergehen. Haben Sie das letzte Rennen der Saison abgeschlossen, sehen Sie die Tabelle mit dem endgültigen Punktestand.

*Game Options (Spieloptionen)*

*Animations (Animationen)*
Wählen Sie, welche Animationen Sie während der Simulation sehen möchten:

*All (Alle) Victory (Sieg) None (Keine)*

*Multi-player Turns*
Geben Sie an, wie oft jeder Spieler bei einem Rennen im "Multi-Player"-Modus an der Reihe sein soll.

**VERLAUF DER WELTMEISTERSCHAFT**

Bevor Sie ein Saison fortsetzen, können Sie die Punktetabellen einer gespeicherten Weltmeisterschaft studieren.

*Fahrerweltmeisterschafts-Plazierungen*

Schauen Sie sich an, wie frühere Rennen verlaufen sind, wer die Punkte gewann und wer der beständigste Fahrer ist.

*Konstruktionsweltmeisterschafts-Plazierungen*

Fabt die Punkte zusammen, die an die Teams vergeben wurden, und zeigt die führenden Konstrukteure.

## "Multi-Player"-Modus (für mehrere Spieler)

Sie können jedes Rennen im "Multi-Player"-Modus fahren, indem Sie mehr als einen Fahrer wählen.

Das Programm weist jedem Fahrer einen gleichlangen Zeitraum zu, um einen gleichgroben Rennabschnitt zurückzulegen. Wollen zum Beispiel zwei Spieler in einem 10 Runden-Rennen gegeneinander antreten, geben sie ihre beiden Namen in das Fahrerwahl-Menü ein. Der Computer bestimmt dann, welcher Spieler zuerst antritt, und fährt den anderen Wagen, ebenso wie die übrigen Wagen im Rennen.

Ein "Programm-Manager" weist jedem Fahrer die gleiche Zeitspanne zu und gibt das Signal zum Fahrerwechsel. Das einzelne Lämpchen rechts vom Lenkrad blinkt 15 Sekunden lang rot auf, um den zweiten Spieler auf den bevorstehenden Wechsel aufmerksam zu machen. Dann wird eine 5 Sekunden lange Warnung gegeben, bevor der Computer den Wagen des augenblicklichen Fahrers übernimmt. Die Kameraperspektive wechselt jetzt zum Wagen des nächsten Spielers, der noch vom Computer gesteuert wird. Erst nach einer weiteren 5 Sekunden langen Warnung geht die Steuerung an den nächsten Spiele über. Die Option zum Anhalten und Wiederholen kann an dieser Stelle benutzt werden, wenn der neue Spieler mehr von der Fahrt seines Wagens vor dem Wechsel sehen möchte.

Die Spieler können die Anzahl der Fahrerwechsel während eines Rennens bestimmen, indem Sie im Spieloptionen-Menü angeben, wie oft jeder von ihnen an der Reihe sein soll ("Turns").

Denken Sie daran, genügend Runden einzuplanen, damit sich das Fahren für jeden einzelnen Spieler auch lohnt.

Im Qualifikations-Modus können bis zu 35 Spieler teilnehmen. Der Wechsel findet bei der Fahrt in die Boxen statt. Der Durchgang endet automatisch, wenn die Qualifkationszeit abgelaufen ist und alle Spieler die gleiche Anzahl von Reifensätzen verbraucht haben. Mit der ESC-Taste kann das Qualifying verlassen werden. Denken Sie daran, dab sich nur die 26 Zeitschnellsten qualifizieren. Aber Spieler werden immer den vom Computer gesteuerten Wagen vorgezogen.